COBI: HISTORYCZNA GRA BITEWNA
II WOJNA ŚWIATOWA
EDYCJA 2

SKRÓCONA WERSJA NAJWAŻNIEJSZYCH ZASAD GRY
WERSJA BEZ GRAFIK - DO DRUKU DOMOWEGO

Warszawa, 2024 rok
Wersja: 202407311643

Autorzy gry: Gordon Boggon, Thomas Falk
Opracowanie gry: Artur Machlowski

Zdjęcia: COBI S.A.

Opracowanie graficzne: Magdalena Czekaj i Katarzyna Zdrojek

Oficjalna strona gry: www.cobigames.com

Oficjalna strona COBI (PL): www.cobi.pl
Oficjalna strona COBI (EN): www.cobi.eu

Facebook (PL): https://www.facebook.com/cobi.klocki
Facebook (EN): https://www.facebook.com/cobi.bricks

Instagram (PL): https://www.instagram.com/cobi.klocki
Instagram (EN): https://www.instagram.com/cobi.bricks

Ten podręcznik, żadna jego część ani wszelkie elementy dodatkowe nie mogą być przedrukowywane, ani w jakikolwiek inny sposób kopiowane, reprodukowane czy powielane mechanicznie, fotooptycznie, zapisywane elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywane w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy.

Wydawca zastrzega zgodę na dowolny użytek i kopiowanie tego podręcznika, jego części oraz wszelkich elementów dodatkowych przez osoby prywatne i placówki kulturalne, oraz oświatowe na prywatny użytek lub w celach edukacyjnych i kulturalnych.

© 2024 COBI S.A. ul. Jaskrów 11, 04-709 Warszawa

1.0 WSTĘP

Przedstawiamy Ci skróconą, wersję demonstracyjną podręcznika do Strategicznej Gry Bitewnej w realiach II wojny światowej. Dzięki tym regułom będziesz mógł sam lub z przyjaciółmi, znajomymi czy rodziną, wcielić się w rolę dowódcy na jednym z licznych frontów największego konfliktu zbrojnego w historii. Będziesz miał okazję odtworzyć rzeczywiste wydarzenia, które przydarzyły się naprawdę, albo spróbować zmienić wynik bitwy. Możesz także rozegrać potyczki alternatywne, które nigdy nie miały miejsca.

Dzięki tej grze masz przede wszystkim dobrze się bawić. Jej celem jest także przybliżenie realiów II wojny światowej, a zatem ma ona także walory edukacyjne. Znajomość historii jest niezmiernie ważna. Wojna to zawsze okrucieństwo i cierpienie ludzi, zazwyczaj tych najbardziej bezbronnych i niewinnych.

Jeśli jakieś reguły i zasady tej gry są dla Ciebie niejasne, są sprzeczne, bądź utrudniają Ci dobrą zabawę, to je zignoruj. Wymyślaj i stosuj własne przepisy, jeśli tak Ci wygodnie. W przypadku gdy z innymi graczami nie możecie dojść do porozumienia w kwestii zasad, rzućcie po prostu kostką. Osoba, która uzyska większy wynik, zadecyduje, które przepisy będą obowiązujące.

Nigdy nie staraj się wygrać za wszelką cenę. Nie oszukuj i nie naginaj reguł na Twoją korzyść. Ta rozgrywka ma sprawić satysfakcję każdemu z jej uczestników.

2.0 PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby rozegrać potyczkę w naszej grze, musisz posiadać kilka niezbędnych rzeczy. Oto te najważniejsze z nich:

2.1 MODELE

Każdy z graczy powinien dysponować modelami swoimi lub udostępnionymi przez innego gracza. Najlepiej oczywiście, jeśli każdy z Was będzie posiadał swoje pojazdy i figurki wyprodukowane przez firmę COBI. Mogą to być konkretne oddziały danej strony konfliktu, ale mogą to być też różnorodne zestawy, które akurat macie pod ręką. W zależności od reguł rozgrywki, które wybierzecie, możecie posiadać dowolnie wielkie siły, bądź też używać tylko tych, na które zezwala lista punktowa (o tym w dalszej części tego podręcznika).

Z pewnością rozgrywkę ułatwi to, jeśli każda z figurek będzie wpięta do podstawki, która uniemożliwi jej wywracanie się. Oczywiście podstawka nie będzie potrzebna, jeśli będziecie grać na makiecie z klocków, która posiada wszędzie wypustki do wpięcia figurek lub jest zbudowana z dużych płyt konstrukcyjnych.

2.2 KARTY I PRZYBORY DO PISANIA

Warto posiadać wydrukowane karty pojazdów, oddziałów, jednostek i wszelkie inne karty reguł i statystyk. Nie jest to jednak absolutnie konieczne. Wystarczy, że najważniejsze

informacje gdzieś zanotujecie. Możecie także sprawdzać je w czasie rozgrywki m.in. na telefonie czy komputerze. Przydadzą się Wam także czyste kartki, ołówki i długopisy do sporządzania notatek.

2.3 MIARKA, KOSTKI I ZNACZNIKI

W grze niezbędna jest zwijana miarka techniczna, centymetr krawiecki lub linijka (w systemie metrycznym), które pozwolą odmierzać odległości. Do gry potrzebne będą również sześciościenne kostki do gry (k6); minimum jedna, ale wskazane jest posiadanie ich co najmniej kilkanaście. Zamiast kości możecie ewentualnie użyć dowolnej aplikacji losującej na telefonie lub innym urządzeniu mobilnym. Przydadzą się Wam też drobne znaczniki (małe klocki, monety, zapałki, kamyczki itp.), które będzie można użyć np. do oznaczania zużycia amunicji.

2.4 POWIERZCHNIA DO GRY

Najwygodniej będzie Wam zagrać na dużym stole lub blacie. Możecie również przeprowadzić bitwę na podłodze, w ogrodzie, piaskownicy, plaży, trawniku lub innym miejscu, które uznacie za stosowne. Im więcej macie modeli, tym większa powinna być powierzchnia do gry.

Pamiętajcie tylko o tym, by Wasza zabawa nie przeszkadzała innym i aby zachować wszelkie środki ostrożności. Ruiny budynku, podjazd samochodowy, chodnik przy ruchliwej ulicy czy zagracona piwnica, nie są dobrym miejscem do zabawy.

2.5 SCENERIA

Będą potrzebne Wam także elementy scenerii lub imitujące je przedmioty. Mogą to być modele budynków, mostów czy ruiny wykonane z klocków COBI, a także drzewa, skały czy drogi. Możecie także użyć w tym celu kartonowych domków lub własnoręcznie wykonanych elementów. Góry mogą imitować książki, za drogę posłużą Wam paski papieru lub tkaniny, rzekę świetnie będzie imitować szalik, a ośnieżone pola, biały obrus bądź stare prześcieradło. Ogranicza Was tylko Wasza wyobraźnia. Naturalnie największą frajdę sprawi Wam rozgrywka na makiecie stworzonej w całości z klocków COBI. Przydadzą się również specjalne maty z nadrukowaną imitacją różnorodnego podłoża. Można je zakupić w naszym sklepie internetowym www.cobi.pl

2.6 KLIMAT ROZGRYWKI

Aby wrażenia z zabawy były jeszcze lepsze możecie odtworzyć w tle muzykę z filmów czy gier wideo utrzymanych w realiach II wojny światowej. Pamiętajcie jednak, że nie wszystkie utwory muzyczne wypada słuchać. Jest wiele symboli, pieśni czy nawet melodii, które kojarzą się z państwami totalitarnymi i ich działaniami. Niektóre z nich są prawnie zakazane. Należy unikać wszelkich kontrowersyjnych treści, które mogą kogoś urazić lub sprawić mu dyskomfort. Jeśli nie wiesz, o jakie treści może chodzić, to zapytaj nauczyciela historii,

wychowawcę lub opiekuna. Możecie także odtwarzać dźwięki wybuchów czy strzałów dzięki specjalnym aplikacjom na urządzenia mobilne lub pobrać je z internetu.

2.7 STRONY KONFLIKTU

Idealnym rozwiązaniem będzie, jeśli każdy z graczy wcieli się w rolę dowódcy przeciwnej armii, a użyte modele zostaną dobrane do odpowiedniego okresu historycznego i odpowiedniego frontu wojny. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie temu, by gracze używali takich modeli i figurek, jakie po prostu mają (nawet jeśli są to wymieszane różne armie i pojazdy). Jeśli wszyscy gracze się na to zgodzą, to możliwe jest także używanie zamienników, czyli np. model czołgu T-34 może “udawać” niemieckiego Tygrysa lub dowolny inny pojazd.

2.8 TRYB GRY

Aby rozpocząć grę, na początek należy wybrać jeden z trzech trybów zabawy: łatwy (polecany dla graczy w wieku około 6 lat, lub osób które nie miały nigdy styczności z tego typu grami), normalny (rekomendowany graczom w wieku +12 lat) lub zaawansowany (dla doświadczonych graczy w wieku +16). Wszystkie reguły spisane w tym podręczniku będą dotyczyć trybu normalnego. W osobnych ramkach będziemy informować o różnicach w zasadach przy innych trybach.

To gracze decydują, w jakim trybie będą prowadzić rozgrywkę. Musi być to Wasza wspólna decyzja.

2.9 SCENARIUSZ GRY

Przed rozpoczęciem zabawy należy wybrać scenariusz rozgrywki. Powinna to być wspólna decyzja obu graczy. Jeśli nie mogą się porozumieć w tej sprawie, to decyzję podejmuje osoba, która zdobyła **inicjatywę**. Lista scenariuszy jest dostępna w dalszej części podręcznika.

3.0 ROZGRYWKA

Na początek gracze rzucają kostką do gry. Osoba, która wyrzuci większy wynik, zdobywa **inicjatywę** i wybiera jedną z krawędzi pola bitwy , rozpoczyna jako pierwsza, lub przekazuje **inicjatywę** przeciwnikowi. W przypadku remisu należy rzucać kostką do skutku. Drugi gracz automatycznie zajmuje przeciwną stronę.

UWAGA! W przypadku rozgrywki wieloosobowej, rzut na inicjatywę wykonują wszyscy gracze, a wyniki ich rzutów są sumowane dla każdej ze stron konfliktu.

Jeśli strony konfliktu są nieproporcjonalne i np. gra toczy się w systemie 1 gracz przeciw 2, albo 3 na 4, to jeden z graczy po mniej licznej stronie rzuca dodatkowo jedną kostką, tak by po obu stronach liczba rzutów była taka sama.

3.1 PRZYGOTOWANIE POLA BITWY

Pierwszy gracz (ten, który uzyskał lub otrzymał od przeciwnika **inicjatywę**) ustawia jeden z elementów scenerii pola bitwy (budynek, las, rzekę, most i inne) w dowolnym miejscu, ale nie bliżej niż w odległości do 40 cm od krawędzi pola bitwy należącej do przeciwnika.

Drugi gracz rozstawia kolejny element scenerii jednak nie bliżej niż do 40 cm od krawędzi przeciwnika.

Gracze naprzemiennie rozstawiają elementy scenerii aż do wyczerpania zasobów.

Gracze wspólnie ustalają, które elementy scenerii to teren trudny, które są niemożliwe do przebycia, które to zasłona miękka lub twarda itp. Szczegółowe informacje o typach terenu znajdziesz w dalszej części podręcznika.

3.2 PRZYGOTOWANIE JEDNOSTEK

Pierwszy gracz (ten, który posiada **inicjatywę**) ustawia jeden ze swoich modeli pojazdów lub oddział, lub pojazd i oddział stojący w bezpośredniej odległości od niego (nie dalej niż 5 cm) maksymalnie w odległości do 40 cm od swojej krawędzi pola bitwy. Poszczególne figurki nie mogą być oddalone od siebie bardziej niż 5 cm od przynajmniej jednej dowolnej figurki z tego oddziału.

Drugi gracz rozstawia swój model pojazdu lub oddział, lub pojazd i oddział stojący w bezpośredniej odległości od niego (nie dalej niż 5 cm), po przeciwnej stronie pola bitwy, ale nie dalej niż do 40 cm od swojej krawędzi.

Gracze naprzemiennie rozstawiają swoje modele pojazdów lub oddziały lub pojazdy i oddziały, aż do wyczerpania zasobów.

Gracze mogą zdecydować, że wybrane jednostki dotrą na pole bitwy później. W takim przypadku odstawiają je na bok. Można je wystawić w dalszych rundach rozgrywki. Należy je wtedy położyć bezpośrednio przy dowolnej krawędzi swojej strefy rozstawienia i w tej rundzie jednostka nie może wykonać żadnej akcji.

Pierwszy gracz (ten, który zdobył na początku **inicjatywę**) decyduje, czy rozpoczyna grę jako pierwszy, czy oddaje ruch przeciwnikowi. Gracz wybiera pojazd z pobliskim oddziałem, sam pojazd lub sam oddział i porusza nim, lub wykonuje inne akcje. Po zakończonej akcji tura przechodzi na przeciwnika, który wykonuje akcję swoim pojazdem z pobliskim oddziałem, samym pojazdem bądź samym oddziałem. I tak na zmianę, aż wszystkie pojazdy i oddziały wykonają jakąś akcję bądź gracze zrezygnują z ich wykonania.

Rozpoczyna się druga runda. Obaj gracze rzucają kością do gry. Osoba, która wyrzuci większy wynik, zdobywa **inicjatywę** i decyduje czy wykonuje akcję jako pierwsza, czy przekazuje ruch przeciwnikowi. Rozgrywka wygląda podobnie jak w rundzie pierwszej. Po

zakończeniu drugiej rundy należy ponownie wylosować, kto zdobywa **inicjatywę** i rozpoczyna rundę trzecią.

Gracze prowadzą bitwę przez tak wiele rund, aż jeden z graczy się podda, straci ostatni pojazd lub oddział, lub wykonany zostanie cel określony w scenariuszu gry albo uznany przez obu graczy (np. zajęcie punktu na polu bitwy, wyeliminowanie figurki wrogiego dowódcy, dotarcie do krawędzi stołu przeciwnika, utrzymanie przez 3 tury wyznaczonego punktu itp.). O zakończeniu gry decyduje rodzaj wybranego scenariusza. Więcej na ten temat w dalszej części podręcznika.

3.3 AKCJE

Każdy z graczy w swojej turze może jednocześnie aktywować raz jedną jednostkę czyli: jeden pojazd (z załogą), jeden pojazd (z załogą) wraz z pobliskim oddziałem, lub sam oddział. Każdy oddział może składać się z maksymalnie 5 figurek (chyba że specjalne zasady mówią co innego). Poszczególne figurki w oddziale nie mogą być od siebie oddalone o więcej niż 5 cm od minimum jednej figurki z tego oddziału.

Aktywowana jednostka może wykonać jedną z poniższych akcji: ruch, ukrycie się / maskowanie, akcja specjalna, atak, szarża lub czuwanie.

Sierżant Bricks: Jedna jednostka to w grze: jeden pojazd (z załogą), jeden pojazd (z załogą) wraz z pobliskim oddziałem, lub sam oddział. Każdy oddział może składać się z maksymalnie 5 figurek (chyba że specjalne zasady mówią co innego). Poszczególne figurki w oddziale nie mogą być od siebie oddalone o więcej niż 5 cm od minimum jednej figurki z tego oddziału.

3.3.1 RUCH

Wybrana jednostka może poruszyć się o określoną odległość. W przypadku pojazdów, ich zasięg ruchu określony jest na karcie pojazdu w punkcie (1/) i podany w centymetrach. Jeśli pojazd się cofa (bez obracania się), to jego zasięg ruchu określa punkt (2/) na karcie. Skręt do 45^{o} w dowolną stronę, wymaga utraty tylu cm zasięgu ruchu, ile określa punkt (3/). Poruszanie się po terenie trudnym (błoto, gruzowisko, gęste krzaki i inne) dodaje ujemny modyfikator do ruchu (utratę zasięgu), który określa punkt (4/). W przypadku poruszania się po utwardzonej drodze, zasięg ruchu zwiększony jest o ilość cm podaną w punkcie (5/) karty.

Przykład: Pojazd #2511 PzKpfw V Panther Ausf A SdKfz 171 może poruszyć się o (1/) 28 cm do przodu. Jeśli będzie się cofał (bez obracania), to może poruszyć się o 10 cm (2/). Skręt w dowolną stronę do 45^{o} *wymaga utraty 5 cm zasięgu (3/). Przy poruszaniu się po trudnym terenie strata zasięgu to 5 cm (4/). Jeśli czołg będzie poruszał się po drodze, to jego zasięg zwiększy się o 10 cm (5/).*

Przykład: Poruszający się pojazd traci zasięg ruchu za każdy skręt o około 45^{o}. Przykładowa trasa czołgu #2511 PzKpfw V Panther Ausf A SdKfz 171 składa się zwykle z kilku etapów.

Pojazd np. przejeżdża 6 cm do przodu, następnie skręca o 90º tracąc tym 10 cm zasięgu ruchu (5 cm za każdy obrót o około 45º, w sumie dwa razy po 5 cm), czyli dwa razy tyle ile określa punkt (3/). Gdyby chciał zawrócić czyli skręcić o 180º to straciłby aż 20 cm zasięgu ruchu (cztery obroty o około 45º, po 5 cm utraty zasięgu każdy).

Zasięg ruchu piechoty to zwykle 15 cm po zwykłej powierzchni i 8 cm w terenie trudnym. Niektóre rodzaje przenoszonej broni takie jak np. ciężki karabin maszynowy czy bazooka, ze względu na dużą wagę i nieporęczność, ograniczają poruszanie się. Szczegóły znajdziesz w Tabeli Broni.

Opis pozycji na karcie statystyk pojazdu:

	Pojazd lub działo
1	Ruch do przodu
2	Cofanie
3	Skręt
4	Teren trudny
5	Ruch po drodze
6	Trafienie / Zakres Strzału
7	Ładowanie
8	Siła
9	Eksplozja
10	Pancerz przedni
11	Pancerz boczny
12	Pancerz tylny
13	Pancerz górny
14	Zniszczenie
15	Obezwładnienie
16	Uszkodzenie
17	Unieruchomienie
18	Załoga
19	Wartość
20	Specjalne zasady

3.3.2 UKRYCIE SIĘ / MASKOWANIE

Piechota może wykonać akcję ukrycia. Bezpośrednie trafienie takiej jednostki jest wtedy niemożliwe. Przeciwnik po prostu nie może w nią strzelać.

Pojazdy nie mogą się ukryć, ale ich załoga może je zamaskować. Wymaga to jednak poświęcenia aż dwóch rund akcji wykonanej przez całą załogę. Jeśli jednostka poruszy się lub strzeli lub wykona dowolną inną akcję, to traci status ukrytej lub zamaskowanej.

Nie jest możliwe ukrycie się lub zamaskowanie na drodze lub jeśli najbliższa jednostka przeciwnika jest w odległości 30 cm (lub 60 cm w przypadku, gdy przeciwnik w zasięgu wzroku posiada lornetkę).

Sierżant Bricks: Jeśli Twoja jednostka jest ukryta lub zamaskowana to połóż na niej lub obok niej odpowiedni znacznik, tak by każdy z graczy wiedział o tym. Może to być np. żeton lub gałąź z drzewa produkowanego przez firmę COBI,

3.3.3 ATAK

Możliwe są różne rodzaje ataku na przeciwnika w zależności kto jest atakującym a także kto jest obrońcą. Poniżej znajdziesz zasady dotyczące najczęstszych starć.

3.3.3.1 ATAK POJAZDU

Jednostka może strzelać w dowolnego przeciwnika, który mieści się w zasięgu wzroku w linii prostej i nie jest w ponad połowie zasłonięty przez budynki, drzewa czy inne jednostki. Jeśli strzelającą jednostką dowodzi dowódca lub celowniczy posiadający lornetkę to zyskuje on dodatkowy modyfikator do trafienia +1. Pogoda, zadymienie, maskowanie, ukrycie i inne czynniki mogą wpływać na zmniejszenie widoczności. Modyfikatory trafienia znajdziesz w tabeli modyfikatorów.

Rodzaj modyfikatora:	**Modyfikator do trafienia:**
celowanie w wybraną lokację lub postać	-1
gęsta mgła / dym	-1
ulewny deszcz	-1
okopany cel	-1
cel za miękką osłoną	-1
cel za twardą osłoną	-2
dowódca z lornetką	+1
celowniczy z lornetką	+1

UWAGA! Możliwe jest łączenie nawet kilku dodatnich i ujemnych modyfikatorów jednocześnie!

Sierżant Bricks: Pogoda i ukształtowanie terenu oraz jego elementy, mają ogromny wpływ na przebieg bitwy. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w dalszej części podręcznika.

Dodatkowo stosowane są inne modyfikatory np. związane z odległością i zasięgiem broni.

Aby sprawdzić, czy strzał był celny należy rzucić kostką k6. Do wyniku należy dodać i / lub odjąć wszelkie modyfikatory trafienia a wynik porównać z punktem (6/) na karcie pojazdu. Jeśli wynik mieści się w wyznaczonym zakresie, to następuje trafienie przeciwnika. Jeśli nie to strzał chybił cel.

UWAGA: W przypadku, jeśli zastosowane modyfikatory ujemne są tak duże, że uniemożliwiają trafienie to i tak należy rzucić kostką. Wynik 6 oznacza, że należy rzucić kostką raz jeszcze. Jeśli drugi raz wypadło 6 to trafienie dotarło do celu bez względu na wszelkie modyfikatory.

Bez względu na wszelkie modyfikatory, w trakcie testu na trafienie wynik 1 na kostce oznacza zawsze brak trafienia.

Sierżant Bricks: Zanim zaczniesz liczyć modyfikatory to najpierw rzuć kostką. Jeśli wypadnie 1 to i tak strzał jest niecelny. To znacznie przyspiesza rozgrywkę.

Jeśli na kostce atakującego wypadnie 1, to bez względu na wszelkie modyfikatory i zanim zostaną one rozpatrzone to należy rzucić kostką raz jeszcze. Jeśli drugi rzut będzie miał wartość 1 to broń się zacięła i nie może wystrzelić, a obsługa w kolejnej turze gdy będzie aktywowana, będzie mogła spróbować przeładować ponownie, z dodatkowym modyfikatorem +2 ułatwiającym to zadanie. O zasadach przeładowania broni dowiesz się w dalszej części podręcznika.

Przykład: Mateusz decyduje się na strzał ze swojego #2511 PzKpfw V Panther Ausf A SdKfz 171 do czołgu przeciwnika. Zanim policzy wszystkie modyfikatory to rzuca kostką. Wypada 1. Musi teraz rzucić kostką drugi raz i jeśli wypadnie 1 to broń się zatnie i nie będzie można wykonać strzału. Jeśli wynik za drugim razem będzie inny niż 1 to należy go zignorować. Oznacza to po prostu brak trafienia i brak zacięcia broni.

Bez względu na to czy strzał był celny czy też nie to należy rzucić ponownie kostką by sprawdzić czy broń udało się przeładować. Jeśli wynik mieści się w zakresie określonym w punkcie (/7) statystyk pojazdu to broń została przeładowana. Jeśli nie, to przeładowanie się nie udało i w kolejnej rundzie strzelanie nie będzie możliwe. Gracz będzie musiał wykonać wtedy akcję przeładowania czyli ponowny test przeładowania tym razem z modyfikatorem +2.

Jeśli strzał trafi, należy sprawdzić zadane uszkodzenia. Strzelający gracz rzuca kostką (k6+) i jeśli wypadnie wynik 6 to należy rzucać kostką dalej, dodając do wyniku 1 za każdą kolejnie wyrzuconą 6. Jeśli wypadnie mniej niż 6 to przerywamy dalsze rzuty. Łączny wynik jest dodawany do Siły Strzału podanej w punkcie (8/) karty statystyk pojazdu.

Przykłady rzutów (k6+)
Wynik 6, następnie 6, a następnie 5 = 7
Wynik 6, następnie 6, następnie 6, a następnie 4 = 8
Wynik 6, następnie 6, następnie 6, następnie 6, a następnie 5 = 9
i tak dalej

Gracz, którego pojazd jest celem ataku rzuca teraz (k6+) w ten sam sposób. Następnie dodaje wynik do odpowiedniej wartości pancerza swojego pojazdu, w zależności od tego, jak był ustawiony cel w stosunku do strzelającego. Jeśli przodem, to strzał trafia w przedni pancerz o wartości podanej na karcie statystyk celu w punkcie (10/). Jeśli cel ustawiony był bokiem, to stosujemy wartość bocznego pancerza z punktu (11/), a jeśli tyłem to patrz (12/). W przypadku gdy gracz oddając strzał zdecydował się zastosować ujemny modyfikator -1 za celowanie w lokację, to może zdecydować, że trafia w wieżę lub górny pancerz pojazdu przeciwnika, których wartość pancerza podana jest w punkcie (13/) karty pojazdu.

Po odjęciu wartości pancerza od zadanej łącznej wartości uszkodzeń otrzymamy wynik trafienia. Jeśli wynik trafienia jest wyższy lub równy wartości w punkcie (14/), cel ten zostaje zniszczony i nie może brać dalszego udziału w bitwie. Pozostaw wrak na polu bitwy. Cała załoga nie żyje.

Jeśli wynik trafienia jest równy wartości punktu (15/) na karcie, cel jest obezwładniony, nie może się poruszać ani strzelać, a każde kolejne trafienie go zniszczy. Gracz dowodzący pojazdem rzuca kostką za każdego członka załogi. Wynik 1, 2, 3 i 4 oznacza jego śmierć, a 5 ranę, a 6 brak obrażeń.

Jeśli wynik trafienia jest równy wartości punktu (16/) na karcie, cel traci możliwość strzelania. Cel jest również uszkodzony i każde kolejne trafienie go zniszczy. Dowodzący pojazdem rzuca kostką za każdego członka załogi. Wynik 1, 2 i 3 oznacza jego śmierć, a 4 i 5 ranę, a 6 brak obrażeń.

Jeżeli wynik trafienia jest równy wartości punktu (17/) na karcie, pojazd zostaje unieruchomiony. Może strzelać, ale nie może się poruszyć. Gracz dowodzący pojazdem rzuca kostką za każdego członka załogi. Wynik 1 i 2 oznacza jego śmierć, a 3, 4 i 5 ranę, a 6 brak obrażeń.

Przykład: #2464 czołg Sherman M4A1 strzela do niemieckiego czołgu średniego #2508 Pz. Kpfw. IV Ausf. (H). Strzela w jego przedni pancerz, którego wartość wynosi 6 punktów (podana w punkcie (10/) na karcie pojazdu).

Gracz, do którego należy czołg Sherman M4A1 sprawdza zakres strzału (6/) na swojej karcie. Musi wyrzucić na kostce 3 lub więcej. Wyrzuca 5 czyli trafił cel.

Czołg Sherman M4A1 zadaje 9 punktów uszkodzeń (8/) i dodaje do nich k6+..
Gracz wyrzuca 6, następnie 6, a następnie 3, czyli w sumie dodaje 7
do 9 czyli liczby zadawanych uszkodzeń podanych w punkcie (8/) karty pojazdu, a zatem zadaje łącznie 9 + 7 = 16 punktów wartości uszkodzeń.

Gracz, do którego należy czołg Pz. Kpfw. IV Ausf. (H) sprawdza wartość przedniego pancerza w punkcie (10/), który wynosi 6 i dodaje do tego (k6+).
Wyrzuca 4, dodaje więc 4 do 6 = 10 łącznej wartość przedniego pancerza
Łączna wartość uszkodzeń 16 - wartość przedniego pancerza 10 = 6

wartość uszkodzeń o wysokości 6 jest wyższa niż 4, co stanowi wartość w punkcie (14/) na karcie czołgu Pz. Kpfw. IV Ausf. (H), a więc cel został zniszczony. Cała załoga ginie.

Liczba członków standardowej załogi w pojeździe jest określona w punkcie (18/) na karcie pojazdu. Jeśli liczba członków załogi spadnie o połowę (zaokrąglając w dół), to pojazd będzie mógł w danej turze tylko się poruszać, lub tylko strzelać (do decyzji gracza).

Za każdym razem należy oznaczyć pojazd, który został unieruchomiony (np. rozpinając gąsienicę czołgu, czy odpinając koło samochodu). Pojazd uszkodzony należy oznaczyć np. kawałkiem waty lub białymi klockami (imitując dym) bądź w dowolny inny sposób, który jest jasny dla przeciwnika. Przy zniszczonym dziale należy je np. odpiąć, a zniszczony pojazd należy np. obrócić na bok lub w przypadku czołgu np. zdjąć jego wieżę. Dzięki tym działaniom będzie jasne, jaki jest status danego pojazdu.

Na koniec atakujący testuje rzutem kostką cechę ładowanie (7/) na karcie pojazdu. Jeśli wynik mieści się w wyznaczonym zakresie to broń udało się przeładować po strzale. Jeśli nie, to w kolejnej rundzie zamiast akcji ruchu, ataku czy innej, obsługa będzie musiała wykonać akcję przeładowania, z modyfikatorem +2 by przeładować broń. Oczywiście w turze, w której będzie przeładowywała broń, nie będzie mógła wykonać żadnej innej akcji.

3.3.3.2 ATAK PIECHOTY

Nieco inna procedura w stosunku do walki między pojazdami, obowiązuje w przypadku strzelania z broni przez żołnierza lub przez lekkie pojazdy.

Na początek atakujący gracz decyduje która figurka atakuje, a kto jest celem. Następnie rzuca raz kostką (k6) by sprawdzić czy trafił.

Jeśli na kostce atakującego wypadnie 1, to bez względu na wszelkie modyfikatory strzał jest niecelny i dodatkowo należy rzucić kostką raz jeszcze. Jeśli drugi rzut będzie miał wartość 1 to to broń się zacięła i nie może wystrzelić, a żołnierz w kolejnej turze gdy będzie aktywowany, będzie mógł spróbować przeładować ponownie, z dodatkowym modyfikatorem +2 ułatwiającym to zadanie.

Jeśli drugi wynik rzutu ma wartość inną niż 1 to broń nie zacięła się, ale strzał jest chybiony.

UWAGA: W przypadku, jeśli zastosowane modyfikatory ujemne są tak duże, że uniemożliwiają trafienie to i tak należy rzucić kostką. Wynik 6 na kostce atakującego oznacza, że należy rzucić kostką raz jeszcze. Jeśli drugi raz wypadło 6 to trafienie dotarło do celu bez względu na wszelkie modyfikatory. Jeśli nie, to wynik trafienia sprawdzany jest normalnie.

Bez względu na wszelkie modyfikatory, w trakcie testu na trafienie wynik 1 na kostce atakującego oznacza zawsze brak trafienia.

Sierżant Bricks: Zanim zaczniesz liczyć modyfikatory to najpierw rzuć kostką. Jeśli wypadnie 1 to i tak strzał jest niecelny. To znacznie przyspiesza rozgrywkę.

W kolejnym kroku należy zmierzyć odległość między strzelającym a celem. W zależności od używanej broni stosowany jest inny modyfikator dla danego zasięgu. Sprawdzisz go w Tabeli Broni.

Potem należy sprawdzić, czy zostaną zastosowane inne modyfikatory (np. za rodzaj osłony, ukrycie itp.).

UWAGA! Atakujący może strzelać wyłącznie w najbliższego przeciwnika, który nie jest ukryty. Jeśli chce wybrać inny cel, to do strzału będzie stosował modyfikator -1 za wybór celu.

Następnie gracz, który jest celem strzału (obrońca) rzuca raz kością (k6). Jeśli wynik ataku (po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów) jest równy lub wyższy od wyniku obrońcy to nastąpiło trafienie. W przeciwnym wypadku strzał nie dał żadnego efektu (nie zadał obrażeń).

Teraz atakujący testuje rzutem kostką cechę ładowanie (18/) w Tabeli broni. Jeśli wynik mieści się w wyznaczonym zakresie to broń udało się przeładować po strzale. Jeśli nie to w kolejnej rundzie zamiast akcji ruchu, ataku czy innej, żołnierz będzie musiał wykonać akcję przeładowania, z modyfikatorem +2 by odblokować broń. Oczywiście w turze, w której będzie przeładowywał broń, nie będzie mógł wykonać żadnej innej akcji.

Sierżant Bricks: Aby ułatwić i przyspieszyć rozgrywkę w czasie wykonywania strzału rzucaj dwiema kostkami w dwóch różnych kolorach ustalając wcześniej, że np. kostka czerwona odpowiada za strzelanie, a czarna za przeładowanie broni. W ten sposób rozgrywka będzie szybsza i bardziej dynamiczna.

UWAGA: Jeśli trafienie nastąpiło przy remisie (po zastosowaniu modyfikatorów), to cel ataku jest ranny. Oznacz odpowiednio taką figurkę (np. kładąc ją na plecach). Taki żołnierz jest wyeliminowany z walki i nie może wykonywać żadnych akcji, ale wciąż żyje.

UWAGA: Niektóre rodzaje broni takie jak np. ciężkie karabiny maszynowe, moździerze, granaty, miotacze ognia, butelki z benzyną i inne, używają specjalnych wzorników powierzchni trafienia. Oznacza to, że trafienia rozpatrywane są wobec wszystkich celów w zasięgu wzornika.

3.3.3.3 WZORNIK EKSPLOZJI I SERII

Wzornik Eksplozji - to koło o średnicy 8 wypustek / studów (czyli około 6,5 cm). Możesz jako wzornika użyć czterech zaokrąglonych płytek konstrukcyjnych COBI lub kawałka kartonu,

Wzornik Serii - to prostokąt o wymiarach 8x16 wypustek / studów (czyli około 6,5x13 cm). Możesz jako wzornika użyć płytki konstrukcyjnej COBI lub kawałka kartonu.

Przykład: Gracz decyduje, że jeden z żołnierzy odda strzał z pistoletu do przeciwnika. Mierzy odległość do celu. Odległość to 44 cm, czyli w przypadku pistoletu stosowany jest ujemny modyfikator -2 za dużą odległość. Dodatkowo cel jest w lekkim pojeździe, więc zastosowany jest jeszcze modyfikator -1. Łącznie od wyniku rzutu kostką należy odjąć -3. Atakujący wyrzucił 4 a obrońca 2. Od wyniku atakującego odejmujemy sumę modyfikatorów, czyli 4-3=1. A zatem wynik jest niższy niż wynik obrońcy. Strzał spudłował.

3.3.4 AKCJA SPECJALNA

To wszelkiego rodzaju inne działania, które może wykonać figurka lub pojazd (np. przeładowanie, wezwanie wsparcia, naprawa pojazdu, leczenie, zwiad, wypatrywanie celu itp.). O akcjach specjalnych dowiesz się w dalszej części zasad gry.

3.3.5 SZARŻA

Szarża to nic innego jak ruch i atak lub atak i ruch. Atak można wykonać wszystkimi elementami uzbrojenia zainstalowanymi na pojeździe. Atak mogą wykonać również jednostki piechoty dołączone do pojazdu.

3.3.6 CZUWANIE

Czuwanie to “zawieszenie” akcji pozwalające na wykonanie ataku lub innej akcji, w trakcie akcji przeciwnika.

4.0 TABELE I SCHEMATY

Poniżej prezentujemy najważniejsze tabele i schematy potrzebne w trakcie rozgrywki, wraz z objaśnieniami i dodatkowymi informacjami.

4.1 KARTA POJAZDU

(1/) Ruch do przodu - odległość, jaką może pokonać model w linii prostej, w trakcie jednej tury, po zwykłej nawierzchni takiej jak m.in. ziemia, trawa czy piach, podana w centymetrach,
(2/) Cofanie - odległość, jaką może pokonać model cofając się w linii prostej, w trakcie jednej tury, po zwykłej nawierzchni takiej jak m.in. ziemia, trawa czy piach, podana w centymetrach,
(3/) Skręt - wartość utraconego zasięgu ruchu za każdą zmianę kierunku o więcej niż 45^0 (z wyjątkiem cofania), po zwykłej nawierzchni takiej jak m.in. ziemia, trawa czy piach, podana w centymetrach,
(4/) Teren trudny - wartość utraconego zasięgu ruchu za poruszanie się po terenie trudnym, podana w centymetrach,
(5/) Ruch po drodze - wartość dodatkowego zasięgu ruchu za poruszanie się po drodze,
(6/) Trafienie / Zakres strzału - zakres, w którym następuje celne trafienie w przeciwnika,
(7/) Ładowanie - zakres, w którym następuje udane przeładowanie broni,

(8/) Siła - moc zadawanych uszkodzeń lub obrażeń,
(9/) Eksplozja - modyfikator uszkodzeń lub obrażeń przy eksplozji,
(10/) Pancerz przedni - siła przedniego pancerza pojazdu,
(11/) Pancerz boczny - siła bocznego pancerza pojazdu,
(12/) Pancerz tylny - siła tylnego pancerza,
(13/) Pancerz górny - siła pancerza górnego lub wieży czołgu,
(14/) Zniszczenie - wartość uszkodzeń, przy którym następuje zniszczenie pojazdu,
(15/) Obezwładnienie - pojazd nie może się poruszać i strzelać,
(16/) Uszkodzenie - pojazd zostaje uszkodzony i nie może strzelać,
(17/) Unieruchomienie - pojazd nie może się poruszać,
(18/) Załoga - liczba członków załogi pojazdu,
(19/) Wartość - cena pojazdu w punktach gry,
(20/) Dostępność - okres historyczny, od którego pojazd wszedł do czynnej służby,

4.2 TABELA BRONI

	Broń	Pistolet	Pistolet maszynowy	Karabin	Karabin maszynowy mobilny	Ciężki karabin maszynowy statyczny	Ciężki karabin maszynowy	Działo 20 mm	Eksplozja	Granat	Bazooka, Panzer-faust
1	Ruch	15 cm	15 cm	15 cm	15 cm	4 cm	8 cm		-	15 cm	8 cm
2	Teren	8 cm	8 cm	8 cm	8 cm	3 cm	6 cm		-	8 cm	6 cm
3	Obsługa	1	1	1	1	2	2	2	-	1	1 lub 2
4	Znacznik	-	Seria	-	Seria	Seria	Seria	Seria	Eksplozja	Eksplozja	Eksplozja
5	Trafienie							4-6	-	6	4-6
6	Obrażenia	-	-	-	-	-	-	3	-	-	2
7	Zasięg od 1 cm do 10 cm	+1	+1	-1	0	0	0	0	-	+1	-4
8	Zasięg od 11 cm do 30 cm	-1	0	+1	+2	+2	+2	+2	-	0	-3
9	Zasięg od 31 cm do 60 cm	-2	-2	+2	+2	+2	+2	+2	-	-	-3
10	Zasięg od 61 cm do 100 cm	-4	-3	0	-2	0	-1	+1	-	-	-3
11	Zasięg ponad 100 cm	Nie	Nie	-1	Nie	-1	-1	0	-	-	-3
12	Modyfikator trafienia w pojazd	-4	-1	-3	+1	+3	+2	+2	EK	-	+3
13	Eksplozja	-	-	-	-	-	-	-	EK	-1	EK
14	Cel za miękką osłoną	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
15	Cel okopany	-3	-3	-2	-3	-3	-3	-3	-3	0	-1
16	Cel za twardą osłoną	-2	-3	-1	-3	-3	-3	-3	-1	-2	-1
17	Celowniczy	-	-	+1	+1	+1	+1	+1	-	-	+1
18	Ładowanie	2-6	3-6	2-6	3-6	3-6	3-6	2-6	-	-	-
19	Koszt	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
20	Zasady Specjalne	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Każdy żołnierz może używać jednocześnie tylko jednej broni oraz jednego elementu ekwipunku, lub dwóch elementów ekwipunku. Niektóre egzemplarze broni i ekwipunku nie pozwalają na jednoczesne użycie innych przedmiotów (wymagają do używania obu rąk). Są to np.: M1 Bazooka, Panzerschreck, Ciężki Karabin Maszynowy MG42, nosze itp.

4.2.1. ARSENAŁ AMERYKAŃSKI

Broń podstawowa: Rewolwer M1917, Pistolet M1911, Karabin M1 Garand, Karabin M1 Carbine, Pistolet maszynowy Thompson, Pistolet Maszynowy M3 / Amunicja: 12 ładunków

Ekwipunek podstawowy: nóż taktyczny, bagnet, granat, lornetka,

Amunicja podstawowa: dodatkowych 12 ładunków (koszt: 2 punkty za każdą broń)

Broń specjalna: CKM M2 Browning, M1 Bazooka, Karabin snajperski / Amunicja: 3 ładunki

Amunicja specjalna: dodatkowe 3 ładunki (koszt: 9 punktów za każdą broń)

Ekwipunek specjalny: mina, radiostacja, nosze,

4.2.2 ARSENAŁ POLSKI

Broń podstawowa: Pistolet VIS WZ.35, Pistolet TT, Pistolet Mauser C96, Pistolet, Karabin Mas-36, Pistolet maszynowy Sten, Karabin maszynowy Browning WZ.28 / Amunicja: 12 ładunków

Powstańcy Warszawscy mogą używać dowolnej innej **Broni Podstawowej** lub **Broni Specjalnej**. Zaopatrzenie jednostki w **Broń Podstawową: Maszynową** nie może jednak być równe lub wyższe niż 50% składu. Wszyscy posiadają **Cechę: Niezłomny**.
Partyzanci mogą używać dowolnej innej **Broni Podstawowej** lub **Broni Specjalnej.**
Ludowe Wojsko Polskie może używać broni rosyjskiej jako **Broni Podstawowej** lub **Broni Specjalnej**.
Polskie Siły Zbrojne na Zachodzie mogą używać broni brytyjskiej i amerykańskiej jako **Broni Podstawowej** lub **Broni Specjalnej**.

Ekwipunek podstawowy: bagnet, granat, lornetka, butelka z benzyną,

Amunicja podstawowa: dodatkowych 12 ładunków (koszt: 2 punkty za każdą broń)

Broń specjalna: Ciężki Karabin Maszynowy, Karabin snajperski, Karabin przeciwpancerny Ur / Amunicja: 3 ładunki

Amunicja specjalna: dodatkowe 3 ładunki (koszt: 9 punktów za każdą broń)

Ekwipunek specjalny: mina, radiostacja, nosze,

4.2.3 ARSENAŁ BRYTYJSKI

Broń podstawowa: Rewolwer M1917, Pistolet M1911, Karabin M1 Garand, Karabin M1 Carbine, Pistolet maszynowy Thompson, Karabin maszynowy Bren, Pistolet maszynowy M3, Pistolet maszynowy Sten / Amunicja: 12 ładunków

Ekwipunek podstawowy: nóż taktyczny, bagnet, granat, lornetka,

Amunicja podstawowa: dodatkowych 12 ładunków (koszt: 2 punkty za każdą broń)

Broń specjalna: CKM M2 Browning, M1 Bazooka, Karabin snajperski / Amunicja: 3 ładunki

Amunicja specjalna: dodatkowe 3 ładunki (koszt: 9 punktów za każdą broń)

Ekwipunek specjalny: mina, radiostacja, nosze,

4.2.4 ARSENAŁ ROSYJSKI

Broń podstawowa: Pistolet PPSH-41, Pistolet TT, Karabin maszynowy DP-28, Karabin maszynowy SVT-40, / Amunicja: 12 ładunków

W czasie walk na Froncie Wschodnim Rosjanie mogą również używać broni niemieckiej.

Ekwipunek podstawowy: nóż taktyczny, bagnet, granat, lornetka,

Amunicja podstawowa: dodatkowych 12 ładunków (koszt: 2 punkty za każdą broń)

Broń specjalna: CKM M2 Browning, M1 Bazooka, Karabin snajperski / Amunicja: 3 ładunki

Amunicja specjalna: dodatkowe 3 ładunki (koszt: 9 punktów za każdą broń)

Ekwipunek specjalny: mina, radiostacja, nosze,

4.2.5 ARSENAŁ NIEMIECKI

Broń podstawowa: Pistolet Walther PP, Pistolet Mauser C96, Pistolet Luger P08 Parabellum, Karabin Mauser 98k, Karabin Gewehr 43, Karabin maszynowy STG44 / Amunicja: 12 ładunków

W czasie walk na Froncie Wschodnim Niemcy mogą również używać broni rosyjskiej.

Ekwipunek podstawowy: nóż taktyczny, bagnet, granat, lornetka,

Amunicja podstawowa: dodatkowych 12 ładunków (koszt: 2 punkty za każdą broń)

Broń specjalna: CKM, CKM MG34, CKM MG42, Panzerfaust, Karabin snajperski / Amunicja: 3 ładunki

Amunicja specjalna: dodatkowe 3 ładunki (koszt: 9 punktów za każdą broń)

Ekwipunek specjalny: mina, radiostacja, nosze,

4.3 STATYSTYKI JEDNOSTEK

Znajdziesz tu szczegółowe informacje dotyczące jednostek występujących w naszej grze. Pamiętaj, że możesz je w dowolny sposób zmieniać lub opracowywać nowe jeśli uznasz to za stosowne. Musi o tym jednak wiedzieć Twój przeciwnik i powinien te zmiany wcześniej zaakceptować.

4.3.1 STATYSTYKI PIECHOTY

W grze masz do dyspozycji wiele różnych rodzajów jednostek piechoty. Pojedyncza jednostka piechoty, która zwykle składa się z pięciu figurek to podstawowa grupa, którą może operować Gracz. Niektóre jednostki jednak będą składać się z jednej, dwóch czy trzech figurek. Ich liczba zwykle zależy od rodzaju jednostki i jej uzbrojenia. Z uwagi na ogromną różnorodność wojsk w czasie II wojny światowej, podajemy w tym podręczniku tylko najważniejsze z nich lub te najbardziej charakterystyczne. Więcej informacji znajdziesz w dodatkach i uzupełnieniach, których szukaj na naszych stronach internetowych.

W składzie jednej jednostki mogą znaleźć się żołnierze uzbrojeni w tę samą, lub różnorodną broń. Każdy z żołnierzy może posiadać maksymalnie dwie jednostki broni (np. karabin i granat, karabin i pistolet, pistolet i granat), lub jednostkę broni i jednostkę ekwipunku, bądź też w dwie jednostki ekwipunku.

Jednostka piechoty (koszt: 10 punktów)
Składa się z pięciu żołnierzy, z których jeden jest dowódcą. Uzbrojeni są w broń i ekwipunek podstawowy w dowolnej konfiguracji.

Jednostka piechoty z bronią przeciwpancerną (koszt: 15 punktów)
Składa się z dwóch żołnierzy, z których jeden jest strzelcem (uzbrojony w **Broń specjalną** - Przeciwpancerną), a drugi ładowniczym z bronią i ekwipunkiem podstawowym w dowolnej konfiguracji.

Jednostka piechoty z ciężkim karabinem maszynowym (koszt: 15 punktów)
Składa się z trzech żołnierzy, z których jeden jest strzelcem (uzbrojony w **Broń specjalną** - CKM), drugi amunicyjnym, a trzeci celowniczym. Obaj z bronią i ekwipunkiem podstawowym w dowolnej konfiguracji.

Miotacz ognia (koszt: 15 punktów)
Składa się z żołnierza (uzbrojonego w **Broń specjalną** - Miotacz ognia)..

Jednostka piechoty z moździerzem (koszt: 15 punktów)
Składa się z trzech żołnierzy, z których jeden jest strzelcem, drugi amunicyjnym, a trzeci celowniczym. Obaj z bronią i ekwipunkiem podstawowym w dowolnej konfiguracji.

Sanitariusz (koszt: 10 punktów)
Żołnierz, który może poruszać się samodzielnie, nie będąc dołączony do żadnego oddziału. Nie może używać żadnej broni.

Lekarz (koszt: 15 punktów)
Żołnierz, który może poruszać się samodzielnie, nie będąc dołączony do żadnego oddziału. Nie może używać żadnej broni.

Kapłan (koszt: 10 punktów)
Żołnierz, który może poruszać się samodzielnie, nie będąc dołączony do żadnego oddziału. Nie może używać żadnej broni. Może wykonać **Akcję Specjalną: Motywacja**, której modyfikator działa w zasięgu 10 cm od Kapłana.

Oficer polityczny (koszt: 10 punktów)
Żołnierz, który może poruszać się samodzielnie, nie będąc dołączony do żadnego oddziału. Nie może używać żadnej broni. Może wykonać **Akcję Specjalną: Motywacja**, której modyfikator działa w zasięgu 10 cm od Kapłana.

Oficer (koszt: 20 punktów)
Żołnierz, który może poruszać się samodzielnie, nie będąc dołączony do żadnego oddziału. Może wykonać **Akcję Specjalną: Zebranie jednostek** z dodatkowym modyfikatorem +1 do rzutu kością. Może wykonać **Akcję Specjalną: Motywacja**, której modyfikator działa w zasięgu 10 cm od Oficera.

Snajper (koszt: 30 punktów)
Żołnierz, który może poruszać się samodzielnie, nie będąc dołączony do żadnego oddziału. Może być uzbrojony w **Broń specjalną**: Karabin snajperski.

Radiooperator (koszt: 20 punktów)
Musi być dołączony do dowolnej jednostki. Może wykonać **Akcję Specjalną: Łączność** przekazując koordynaty, dodaje modyfikator +1 do strzału swojej, lub dowolnej innej jednostce zaopatrzonej w **Łączność**. Do każdego strzału może być dodany tylko jeden taki modyfikator.

Jednostka Ułanów (koszt: 40 punktów) - tylko Polacy
Składa się z pięciu żołnierzy na koniach, z których jeden jest dowódcą. Uzbrojeni są w broń i ekwipunek podstawowy w dowolnej konfiguracji, ale bez broni maszynowej. Dodatkowo uzbrojeni w szable i lance. Lancy można używać wyłącznie do ataku z konia. W przypadku użycia innej broni niż lanca bojowa, nie można już później użyć lancy w innym ataku (została odrzucona). Przy ataku z konia w walce wręcz, należy zastosować dodatkowy modyfikator +1 do ataku. Przy użyciu lancy bojowej w walce wręcz, należy zignorować modyfikator (+2) obrońcy za użycie broni białej i zastosować wyłącznie modyfikator +2 dla atakującego (oraz

+1 za atak z konia). Ułani mogą atakować wręcz nawet po wykonaniu pełnego ruchu (18 cm). Ułani na koniach mogą używać wyłącznie broni białej i pistoletów. Wejście lub zejście z koni nie wymaga Akcji. W przypadku strzelania do Ułana na koniu, przeciwnik musi rzucić kostką by określić miejsce trafienia: 1-4 koń, 5-6 jeździec.

Żandarm polowy (koszt: 30 punktów)
Żołnierz, który może poruszać się samodzielnie, nie będąc dołączony do żadnego oddziału. Może wykonać **Akcję Specjalną: Kierowanie Ruchem.** Wszystkie pojazdy Gracza w których w nieograniczonym zasięgu wzroku jest widoczny Żandarm polowy otrzymują modyfikator do ruchu do przodu +5 cm.

Jednostka spadochroniarzy (koszt: x2 punktów)
Rozpoczynają grę w powietrzu i mogą wykonać akcję Lądowanie. W tym celu połóż kostkę k6 na otwartej dłoni trzymając ją nad swoją strefą rozstawienia i podrzuć ją do góry tak, by upadła na dowolne miejsce pola bitwy. W miejscu zatrzymania się kostki rozstaw figurki spadochroniarzy (jest to ich Akcja - Lądowanie). Jeśli kostka upadnie w inne miejsce niż pole bitwy lub np. do jeziora, jednostka przepadła.

4.3.1.1 CECHY JEDNOSTEK PIECHOTY

Każda jednostka piechoty może zostać rozwinięta o dodatkowe cechy. Koszt takiego rozwinięcia należy dodać do kosztu jednostki.

Niezłomni (koszt: 10 punktów) - jednostka jest pod stałym wpływem **Akcji Specjalnej: Motywacja** bez konieczności jej wykonywania.

Fanatyczni (koszt: 10 punktów) - jednostka nie wpada w **Panikę**.

Weterani (koszt: 20 punktów) - każdy test wykonują z modyfikatorem +1.

4.3.2 STATYSTYKI POJAZDÓW

Statystyki pojazdów znajdziesz na specjalnych kartach dodawanych do wybranych zestawów z klockowymi modelami COBI. W wersji online znajdziesz je także na stronie www.CobiGames.com oraz w serwisie Facebook cobi.klocki i cobi.bricks

5.0 ZASADY ZAAWANSOWANE

W tym rozdziale znajdziesz bardziej szczegółowe reguły rozgrywki przeznaczone dla starszych i bardziej doświadczonych graczy. Rekomendujemy je osobom powyżej 16 roku życia, które mają doświadczenie w grach planszowych i strategicznych.

5.1 POZIOMY GRY

Przed rozpoczęciem gry, **Gracze** powinni zdecydować na jakim poziomie przeprowadzą rozgrywkę. Poziom gry to nic innego jak łączna wartość punktowa, którą mogą wydać

poszczególni uczestnicy bitwy na jednostki, które wystawią, oraz na wszelkie efekty specjalne i dodatki (o tym w dalszej części podręcznika).

ZWIAD - Wartość: 100 punktów
PUŁK - Wartość: 250 punktów
BRYGADA - Wartość: 500 punktów
DYWIZJA - Wartość: 1000 punktów
ARMIA - Wartość: 3000 punktów

5.2 SCENARIUSZE ROZGRYWKI

Po ustaleniu **Poziomu Gry** (wartości punktów) **Gracze** muszą zdecydować wspólnie lub wylosować scenariusz rozgrywki. **Gracz**, którego wartość punktowa jednostek jest wyższa, zostaje atakującym, a gracz o niższej wartości punktowej jednostek jest obrońcą. W przypadku równych wartości jednostek, należy wylosować kto jest obrońcą a kto atakującym.

1 - Eliminacja
2 - Punkt Strategiczny
3 - Eliminacja Dowódcy
4 - Zasadzka
5 - Przejęcie Dokumentów
6 - Punkt Obrony

5.2.1. ELIMINACJA
Podstawowy rodzaj scenariusza, który jest rozgrywany najczęściej jako standardowy. Zadaniem każdego z **Graczy** jest zniszczenie bądź doprowadzenie do wycofania się do swojej **Strefy Rozstawienia**, wszystkich sił przeciwnika.

5.2.2. PUNKT STRATEGICZNY

W samym środku **Pola Bitwy** należy ustawić charakterystyczny punkt (np. flagę, wzgórze, budynek bądź po prostu znacznik). Obaj **Gracze** rozpoczynają rozgrywkę ze swoich **Stref Rozstawienia**. Zadaniem każdego z **Graczy** jest dotarcie do punktu strategicznego i utrzymanie tam minimum dwóch jednostek przez minimum trzy rundy, tak by żadna z jednostek wroga nie przebywała w promieniu do 20 cm od punktu strategicznego.

5.2.3 ELIMINACJA DOWÓDCY

Każdy z **Graczy** musi wybrać i wskazać jedną ze swoich figurek, która będzie dowódcą. Zadaniem każdego z uczestników rozgrywki jest wyeliminowanie (zabicie lub zranienie) figurki dowódcy przeciwnika.

5.2.4 ZASADZKA

Strefa Rozstawienia obrońcy to kwadrat o szerokości 30 x 30 cm umiejscowiony na środku **Pola Bitwy**. Zadaniem atakującego jest dotarcie swoimi jednostkami z jednej krawędzi **Pola Bitwy** na przeciwną. Musi tego dokonać jednostkami o łącznej wartości punktowej 25% wszystkich swoich sił.

5.2.5 PRZEJĘCIE DOKUMENTÓW

Na terenie **Pola Bitwy** rozstawione są trzy punkty zaopatrzenia, w których znajdują się skrzynie z dokumentacją strategiczną. Zadaniem każdego z **Graczy** jest dotarcie w te miejsca, przejęcie dokumentów i powrót do swojej **Strefy Rozstawienia**. W przypadku wyeliminowania (zabicia lub zranienia) żołnierza posiadającego dokumenty, przeciwnik może je przejąć przechodząc swoją jednostką przez wyeliminowaną figurkę wroga,

5.2.6 PUNKT OBRONY

Zadaniem atakującego jest dostanie się minimum dwiema jednostkami do **Strefy Rozstawienia** obrońcy i przetrzymanie ich przez trzy rundy, lub wyeliminowanie wszystkich jednostek obrońcy.

5.3 EFEKTY DODATKOWE

Każdy z graczy w ramach budowy swojego oddziału, w zależności od **Poziomu Gry** może wykupić **Efekty Dodatkowe**, za które musi zapłacić określoną liczbę punktów. Można wybrać dowolną ich liczbę. Efekty oznaczone symbolem (*) można wykupić wielokrotnie.

Błoto / Śnieg (100 punktów)

Wszystkie otwarte przestrzenie, które nie są drogami, budynkami i placami są traktowane jako teren trudny dla piechoty i motocykli.

Mały zrzut zaopatrzenia (50 punktów) *

Gracz przed rozpoczęciem gry układa kostkę na otwartej dłoni trzymanej nad swoją strefą rozstawienia i podrzuca kostkę do góry. W miejscu gdzie kostka upadnie i się zatrzyma, Gracz układa skrzynię lub znacznik wskazujący miejsce zaopatrzenia w amunicję. Każda jednostka po zatrzymaniu się w tym punkcie może w kolejnej rundzie wykonując **Akcję Specjalną: Pobranie Amunicji** pobrać do 6 ładunków amunicji.

Zrzut zaopatrzenia (100 punktów) *

Gracz przed rozpoczęciem gry układa kostkę na otwartej dłoni trzymanej nad swoją strefą rozstawienia i podrzuca kostkę do góry. W miejscu gdzie kostka upadnie i się zatrzyma, Gracz układa skrzynię lub znacznik wskazujący miejsce zaopatrzenia w amunicję. Każda jednostka po zatrzymaniu się w tym punkcie może w kolejnej rundzie wykonując **Akcję Specjalną: Pobranie Amunicji** pobrać do 12 ładunków amunicji.

Duży zrzut zaopatrzenia (200 punktów) *

Gracz przed rozpoczęciem gry układa kostkę na otwartej dłoni trzymanej nad swoją strefą rozstawienia i podrzuca kostkę do góry. W miejscu gdzie kostka upadnie i się zatrzyma, Gracz układa skrzynię lub znacznik wskazujący miejsce zaopatrzenia w amunicję. Każda jednostka po zatrzymaniu się w tym punkcie może w kolejnej rundzie wykonując **Akcję Specjalną: Pobranie Amunicji** pobrać do 12 ładunków amunicji i / lub zamienić i / lub pobrać broń ręczną na dowolną inną.

Mgła (100 punktów)

Na początku każdej rundy Gracz rzuca kostką. Jeśli wypadnie 5 lub 6 to mgła się rozwiewa i do końca bitwy efekt nie będzie działał. W przeciwnym wypadku stosowany jest modyfikator ograniczający widoczność (-1).

Mróz (50 punktów)

Wszystkie pojazdy lekkie takie jak motocykle i samochody oraz ciężarówki przed wykonaniem ruchu muszą wykonać test. Gracz do którego należy pojazd musi rzucić kością k6. Wynik w przedziale 1-3 oznacza, że pojazd nie odpalił silnika i w tej rundzie nie może się poruszyć.

Pole Minowe (50 punktów) *

Gracz wybiera przed rozpoczęciem gry dowolne miejsce na **Polu Bitwy** (lecz nie w **Strefie Rozstawienia** przeciwnika) gdzie rozstawia pole minowe o powierzchni 13 x 13 cm w taki sposób, że jest ono widoczne dla przeciwnika. Każde pole minowe zawiera 3 ładunki o sile rażenia takiej jak strzał z bazooki. Każda jednostka, która dostanie się na wyznaczone pole otrzymuje jeden atak co rundę. Po 3 atakach pole minowe jest usuwane z gry.

Szpital Polowy (50 punktów)

Gracz wyznacza w swojej **Strefie Rozstawienia** pole o powierzchni 13 x 13 cm, gdzie umiejscowiony będzie szpital polowy. Wszyscy ranni żołnierze mogą poruszać się sami, bezpośrednio w jego kierunku z prędkością połowy swojego maksymalnego zasięgu. W trakcie takiej drogi na początku każdej rundy należy rzucić kostką k6. Wynik 1-2 oznacza śmierć żołnierza. Po dotarciu na miejsce co rundę dla każdego żołnierza należy rzucić kostką. Wynik 1 oznacza jego śmierć, 2-4 nic się nie stało, 5-6 żołnierz został opatrzony i od kolejnej rundy może wracać do walki.

Sztab Polowy (50 punktów)

Gracz wyznacza w swojej **Strefie Rozstawienia** pole o powierzchni 13 x 13 cm gdzie umiejscowiony będzie **Sztab Polowy**. Aby **Sztab Polowy** działał, musi w nim przebywać w danej Rundzie minimum 3 żołnierzy. Jeśli działa, to w każdej Rundzie gracz może powtórzyć jeden dowolny rzut kostką (ale drugi wynik musi wtedy zaakceptować).

Umocnienia Polowe (25 punktów) *

Gracz może ustawić przed rozpoczęciem rozgrywki w dowolnym miejscu **Pola Bitwy** (lecz nie w **Strefie Rozstawienia** swojej lub przeciwnika) drobne umocnienia polowe - worki z piaskiem o długości 13 cm, które są traktowane jako miękka osłona.

Więcej **Efektów Dodatkowych** będzie można znaleźć w **Spisach Armii** oraz na **Kartach Efektów Dodatkowych**.

5.4. AKCJE SPECJALNE

W trakcie swojej tury (oraz w szczególnych przypadkach w trakcie tury przeciwnika) gracz może wykonać jedną **Akcję Specjalną** zamiast wykonywać inną **Akcję** (np. ruch czy strzał). Poniżej prezentujemy niektóre z nich. Więcej **Akcji Specjalnych** jest dostępnych w **Spisach Armii** oraz na **Kartach Akcji Specjalnych**. **Akcje Specjalne** oznaczone symbolem (*) może wykonywać wyłącznie **Jednostka**, która dysponuje odpowiednią umiejętnością.

Opatrywanie ran *

Jednostki posiadające umiejętność Opatrywanie Ran (głównie sanitariusze) mogą poświęcić Akcję Specjalną na opatrzenie ran rannego. W tym celu medyk musi podejść bezpośrednio do rannego żołnierza i co rundę aż do uzyskania pozytywnego wyniku należy rzucić kostką. Wynik 1 oznacza śmierć rannego, 2-4 nic się nie stało, 5-6 żołnierz został opatrzony i od kolejnej rundy może wracać do walki. Jednocześnie medyk może holować rannego (równocześnie maksymalnie trzech, każdy z nich w maksymalnej odległości 5 cm od medyka) bezpośrednio do **Szpitala Polowego** lub **Ambulansu**. W przypadku holowania rannego w trakcie takiej drogi na początku każdej rundy należy rzucić kostką k6 dla każdego holowanego. Wynik 1 oznacza śmierć rannego żołnierza.

Panika

Za każdym razem gdy w danej jednostce zginie jeden z jej członków, należy przeprowadzić dla pozostałych osobny test **Paniki** rzucając kostką. Wynik 1 oznacza, że żołnierz wpadł w **Panikę**. Jeśli żołnierz wpadł w **Panikę** to musi wykonywać wyłącznie **Akcję Specjalną: Panika**. Jeśli tak się stanie to należy rzucić kością k6 by ustalić kierunek ucieczki: 1-2 w kierunku **Strefy Rozstawienia** przeciwnika (wtedy zawsze przeciwnik porusza tą figurką), 3-6 w kierunku swojej **Strefy Rozstawienia**. Żołnierz w **Panice** porzuca wszelką broń, amunicję i ekwipunek.

Zebranie jednostek *

Oficer, podoficer lub dowódca może zebrać spanikowane jednostki, które są w odległości nie większej niż 10 cm od niego. W tym celu należy rzucić kością k6 raz na **Rundę** za każdego żołnierza. Wynik 5-6 oznacza, że żołnierz się zatrzymuje w miejscu i od przyszłej **Rundy** nie jest już w **Panice**.

Pobranie broni i amunicji / Przejęcie obsługi

Żołnierz może poświęcić jedną Akcję Specjalną na pobranie porzuconej broni i amunicji, przejąć obsługę broni lub pojazdu (jeśli dysponuje stosownymi umiejętnościami).

Okopanie

Żołnierz może się **Okopać** w dowolnym terenie nie będąc za **Miękką** lub **Twardą** osłoną. Dopóki nie wykona ruchu, do trafienia w niego należy zastosować modyfikator -1.

Wypatrywanie

Żołnierz może poświęcić jedną Akcję Specjalną na wypatrzenie przeciwnika, który jest **Ukryty** lub **Zamaskowany** w zasięgu do 30 cm (lub do 60 cm jeśli **Wypatrujący** używa lornetki). Należy rzucić kością k6 za próbę Wypatrzenia. Wynik 5-6 oznacza, że **Wypatrywanie** się powiodło. **Ukryta** lub **Zamaskowana** jednostka automatycznie traci ten status. Używając lornetki należy zastosować modyfikator +1 do testu **Wypatrywania**.

Ruch ubezpieczony

Jednostka porusza się z połową dostępnego zasięgu (zaokrąglając w górę). W dowolnym momencie takiego ruchu może **Wypatrywać** dowolnego **Ukrytego** lub **Zamaskowanego** przeciwnika będącego w zasięgu do 30 cm (lub do 60 cm jeśli **Wypatrujący** używa lornetki). Należy rzucić kością k6 za próbę **Wypatrzenia**. Wynik 6 oznacza, że **Wypatrywanie** się powiodło. **Ukryta** lub **Zamaskowana** jednostka automatycznie traci ten status. Używając lornetki należy zastosować modyfikator +1 do **Wypatrywania**.

Naprawa pojazdu

Uszkodzony pojazd można naprawić poświęcając na to Akcję Specjalną. Rzuć k6. Wynik 6 oznacza, że pojazd udało się naprawić i od następnej Rundy będzie już sprawny. W przypadku pojazdów lekkich i średnich za każdego dodatkowego naprawiającego należy zastosować modyfikator +1. W przypadku pojazdów ciężkich modyfikator +1 jest stosowany za każdych dodatkowych dwóch naprawiających.

Motywacja *

Żołnierz posiadający umiejętność **Motywacja** może poświęcić **Akcję Specjalną** na zmotywowanie każdego członka swojej **Jednostk**i, lub żołnierzy znajdujących się nie dalej niż 10 cm od niego. Rzuć kością k6. Wynik 6 oznacza, że w tej **Rundzie** wszyscy członkowie **Jednostki** otrzymują modyfikator +1 do jednego, wybranego testu lub modyfikator +5 cm do ruchu. **Modyfikatorów** za Motywację nie można ze sobą łączyć.

Walka Wręcz

Jeśli żołnierz rozpoczyna **Rundę** stykając się z figurką przeciwnika, lub jeśli jego ruch zakończył się w ten sposób (a zostało mu jeszcze co najmniej połowę niewykorzystanego zasięgu ruchu) to może zaatakować przeciwnika wręcz. W tym celu **Atakujący** i **Broniący** się rzucają kostką. Jeśli wynik **Atakującego** jest wyższy to przeciwnik został zabity. Jeśli wynik jest równy to przeciwnik został ranny. Jeśli niższy to obrona się powiodła. Jeśli **Atakujący** i / lub **Broniący** się posiadają **Broń Białą** (np. szablę, miecz samurajski, maczetę, bagnet, łopatkę, karabin z bagnetem i inne) to otrzymują modyfikator +2.

Inna *

Niektórzy żołnierze bądź jednostki mogą wykonywać innego rodzaju **Akcje Specjalne** zależne od specjalnych, indywidualnych cech i szkolenia. Szczegółowe informacje można znaleźć w opisach tych jednostek.

UWAGA: To skrócona wersja zasad zaawansowanych w wersji demonstracyjnej. Pełna wersja zasad będzie dostępna wkrótce!

	Broń	Pistolet	Pistolet maszynowy	Karabin	Karabin maszynowy mobilny	Ciężki karabin maszynowy statyczny	Ciężki karabin maszynowy	Działo 20 mm	Eksplozja	Granat	Bazooka, Panzer-faust
1	Ruch	15 cm	15 cm	15 cm	15 cm	4 cm	8 cm		-	15 cm	8 cm
2	Teren	8 cm	8 cm	8 cm	8 cm	3 cm	6 cm		-	8 cm	6 cm
3	Obsługa	1	1	1	1	2	2	2	-	1	1 lub 2
4	Znacznik	-	Seria	-	Seria	Seria	Seria	Seria	Eksplozja	Eksplozja	Eksplozja
5	Trafienie							4-6	-	6	4-6
6	Obrażenia	-	-	-	-	-	-	3	-	-	2
7	Zasięg od 1 cm do 10 cm	+1	+1	-1	0	0	0	0	-	+1	-4
8	Zasięg od 11 cm do 30 cm	-1	0	+1	+2	+2	+2	+2	-	0	-3
9	Zasięg od 31 cm do 60 cm	-2	-2	+2	+2	+2	+2	+2	-	-	-3
10	Zasięg od 61 cm do 100 cm	-4	-3	0	-2	0	-1	+1	-	-	-3
11	Zasięg ponad 100 cm	Nie	Nie	-1	Nie	-1	-1	0	-	-	-3
12	Modyfikator trafienia w pojazd	-4	-1	-3	+1	+3	+2	+2	EK	-	+3
13	Eksplozja	-	-	-	-	-	-	-	EK	-1	EK
14	Cel za miękką osłoną	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
15	Cel okopany	-3	-3	-2	-3	-3	-3	-3	-3	0	-1
16	Cel za twardą osłoną	-2	-3	-1	-3	-3	-3	-3	-1	-2	-1
17	Celowniczy	-	-	+1	+1	+1	+1	+1	-	-	+1
18	Ładowanie	2-6	3-6	2-6	3-6	3-6	3-6	2-6	-	-	-
19	Koszt	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
20	Zasady Specjalne	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Rodzaj modyfikatora:	**Modyfikator do trafienia:**
celowanie w wybraną lokację lub postać	-1
gęsta mgła / dym	-1
ulewny deszcz	-1
okopany cel	-1
cel za miękką osłoną	-1
cel za twardą osłoną	-2
dowódca z lornetką	+1
celowniczy z lornetką	+1